

Efektifitas Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar

Dian Nuryani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

Email: dnur7264@gmail.com.

Abstrak

Create (mencipta) adalah kemampuan yang paling tinggi dalam taksonomi Bloom setelah mengingat memahami/mengerti. Create adalah salah satu ciri-ciri dari orang yang kreatif. Kreativitas harus dikembangkan sedini mungkin termasuk pada usia sekolah dasar. Kreatif tidak hanya dalam menghasilkan suatu barang, namun kreatif dalam berpikir dan melihat sebuah persoalan termasuk dalam pembelajaran tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguji efektifitas. Penerapan media smart land dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pra-ekperimen dengan pola one group pretest posttest desain. Kemampuan berpikir kreatif diukur dengan teknis tes, observasi dan wawancara. Mahasiswa diberikan tes dan diobservasi saat menyelesaikan masalah. Untuk melihat efektifitas media smart land dilakukan dengan uji paired T test dengan dibantu program SPSS. Hasil uji paired T test didapatkan nilai sig. (2-tailed) 0.000 kurang dari 0.05, dengan rata-rata pretest 63,5 dan posttest 79,5. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan media smart land efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Media Smart Land, Berpikir Kreatif, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

Create is a highest skills in Bloom's taxonomy after remembering, understand. Create is a one of feature from creative person. Creativity must be expanded as early as possible include on elementary school age's. Creative is just not on produce some item, but creative on think and see a problem include on thematic learning. This research intends to describe and test effectiviy application of smart land media with use model of TGT (Teams Games Tournament) learning to increase creativity thinking of elementary school student. This research use research design of pra-eksperiment by one group pattern pretest posttest design. Skills of creative thinking measured by technical test observation and interview. Student given a test and observation when solving a problems. For see a effecivity of smart land media do by Paired T test with assisted by SPSS program. Result of Paired T test obtained value sig. (2-tailed) 0.000 less than 0.05, with 63,5 pretest average and 79,5 posttest. That result indicate of smart land media use effective to increase student creatice thinking skills.

Keyword : Smart land media, Creative thinking, Elementary school student.

1. Pendahuluan

Kreatifitas individu di era-globalisasi dan informasi seperti saat ini sangatlah dibutuhkan (Toffler dalam Edi Suryadi, 2016). Create (mencipta) adalah kemampuan yang paling tinggi dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi setelah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi (Anderson dan Krathwohl, 2001). Dengan kemampuan tersebut seseorang akan menghasilkan kreatifitas yang mengarah pada perolehan wawasan baru, pendekatan baru, perfektif baru atau cara baru dalam memahami suatu masalah yang meliputi aspek keluwesan, kebaruan dan elaborasi (wahyudi, 2018).

Perubahan kurikulum di Indonesia dari KTSP menjadi kurikulum 2013 merupakan salah satu alasan untuk membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa (Sternberg dalam wahyudi, 2018). Kreatifitas siswa perlu dikembangkan dalam pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar. Berbicara tentang pendidikan tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam mendidik siswa. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Piaget anak pada usia sekolah dasar adalah usia dimana anak memasuki tahap operasional konkret, anak sudah memiliki kemampuan berfikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang kongkret (aktual). Namun kemampuan mereka masih terbatas pada situasi nyata. Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi tahap ini. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan mampu memperbaiki proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien serta mendorong kreativitas peserta didik (Suprpto, 2006).

Pembelajaran tematik memberikan peluang kepada siswa untuk dapat berpikir kreatif. Persoalan nyatanya dalam pembelajaran, guru belum memberikan peluang kepada siswa untuk dapat mengasah

kefektifitasnya. Pembelajaran hanya dalam rangka mencapai target nilai ujian dan kurang memberi pengalaman peserta didik untuk berpikir, bernalar dan memecahkan masalah (Rachmawati, 2012). Pembelajaran lebih banyak berorientasi pada setumpuk materi yang harus dihafal siswa untuk memperoleh nilai akademik yang menekankan kemampuan intelektualnya saja, sehingga siswa cenderung merasa bosan. Sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang.

Hal tersebut menjadi alasan penulis untuk menguji efektifitas media smart land untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam media smart land memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir kreatif dalam pembelajaran berbasis tema sesuai dengan tingkat perkembangannya. Media smart land berbentuk permainan yang dimainkan dalam kelompok. Dengan media smart land siswa dapat belajar dan bermain, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan, mudah diingat, tetapi memberikan kesempatan kepada mereka untuk dapat berpikir kreatif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pra eksperimen dengan pola *one group pretest posttest desain*. Artinya terdapat satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen untuk diberikan pembelajaran menggunakan media *smart land* dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu siswa diberikan soal pretest untuk melihat bagaimana kemampuan awal mereka. Setelah mengikuti pembelajaran siswa diberikan soal posttest untuk melihat dampak dari penggunaan media *smart land*. Efektivitas media *smart land* dilihat dari perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III – VI Sekolah Dasar. Subjek diambil dengan teknik *random sampling*, dengan menggunakan undian kepada 4 kelas yang ada, terpilih kelas III yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Terdapat 28 siswa dalam sampel ini.

Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik tes, observasi dan wawancara. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dan hasilnya dibandingkan dan dianalisis dengan bantuan SPSS melalui uji *paired samples t-test*.

Teknik observasi digunakan untuk menguatkan data hasil tes sehingga didapatkan data yang utuh dan akurat.

Tabel 1
Kisi-Kisi Observasi Kreativitas

No Urut	Aspek yang diukur	Indikator-indikator kreativitas belajar	Nomer item	Jumlah Item
1.	Fleksibilitas	Fleksibel dalam berfikir dan merespon	1	2
		Mampu melihat masalah dengan pandangan yang berbeda	2	
2.	Originalitas	Memiliki gagasan yang orisinal	3	3
		Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan baru	4	
		Kaya akan imajinatif	5	
3	Elaborasi	Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi	6	6
		Kritis terhadap pendapat orang lain	7	
		Tekun dan tidak mudah bosan	8	
		Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas	9	
		Percaya diri dan mandiri	10	
		Memiliki minat yang besar	11	
4.	Fluency	Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah	12	2
		Tertarik dengan kegiatan yang kreatif	13	

Hasil pretest dan posttest dianalisis dan dibandingkan dengan cara melakukan uji *paired samples*. Teknis analisis data dilakukan untuk melihat efektifitas media *smart land*. Penentuan nilai akhir menggunakan rumus berikut ini:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan

AP = Angka Persentase

Skor Aktual = Skor yang diberikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka persentase kemudian dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut.

Tabel 2
Kategori Penentuan Level Kamampuan Berpikir Kreatif

Interval	Kategori
78 - 100	Kreatif
52 - 77	Cukup Kreatif
26 - 51	Kurang Kreatif
0 - 25	Tidak Kreatif

3. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran menggunakan media *smart land* dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki 4 sisntaks pembelajaran yaitu tahap penyampaian informasi, Tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa (kelompok), Tahap permainan *game tournament*, tahap pemberian penghargaan kelompok maupun individu.

Hasil observasi dilakukan peneliti dengan bantuan guru kelas, untuk melihat sikap dan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta melihat respon mereka dalam menghadapi soal yang sukar. Hasil kemampuan berpikir kreatif pretest siswa pada kemampuan berpikir kreatif rata-rata sebesar 66%. yakni dengan fleksibilitas sebesar 62%, originalitas sebesar 59%, elaborasi 66% dan Fluency sebanyak 59%. Kemampuan berpikir kreatif siswa posttest sebesar 78,8% dengan persentase fleksibilitas sebesar 80%, originalitas sebesar 75%, elaborasi 82% dan Fluency sebanyak 78%. Dari hasil tersebut dilihat terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang semula 66% menjadi 78,8%.

Tes tertulis yang dilakukan yaitu pemberian soal pretest dan posttest. Soal pretest digunakan untuk melihat kemampuan awal siswa sedangkan posttest digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sekolah yang menjadi sampel adalah 70. Jika hasil belajar siswa mencapai nilai KKM minimal 70, maka dapat disimpulkan bahwa media *smart land* yang dikembangkan efektif.

Berikut ini adalah hasil pretest dan posttest siswa yang telah dikoreksi melalui metode analitik dan metode global.

Tabel 3
Ketuntasan Hasil pretest

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 70	7	25%
Tidak tuntas	<70	21	75%
Jumlah		28	100%
Nilai terendah		38	
Nilai tertinggi		89	
Rata-rata		63.5	

Berdasarkan tabel diatas, hasil pretest dapat dinyatakan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai ≥70 sebesar 25% atau sebanyak 25 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai <70 sebesar 75% sebanyak 21 siswa. Hasil analisis pretest ini dijadikan data awal untuk dapat diperbaiki pada hasil posttest yang dilaksanakan.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *smart land* siswa diberikan soal posttest, berikut ini adalah hasil posttest:

Tabel 4
Ketuntasan Hasil Posttest

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tuntas	≥ 70	25	89%
Tidak tuntas	<70	3	11%
Jumlah		28	100%
Nilai terendah		63	
Nilai tertinggi		96	
Rata-rata		79,5	

Hasil posttest pada tabel tersebut menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 sebesar 89% atau sebanyak 25 siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas dengan nilai < 70 sebesar 11% sebanyak 3 siswa. Selanjutnya hasil pretest dan posttest diolah menggunakan *software SPSS 22.0 for windows* menggunakan uji T atau uji beda untuk melihat perbedaan hasilnya. Berikut ini adalah hasilnya uji T:

Tabel 28
Hasil Uji T (*Paired Samples Test*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasilbelajar	Equal variances assumed	4,735	,034	-6,689	54	,000	-21,195	3,169	-27,547	-14,842
	Equal variances not assumed			-6,689	45,300	,000	-21,195	3,169	-27,575	-14,814

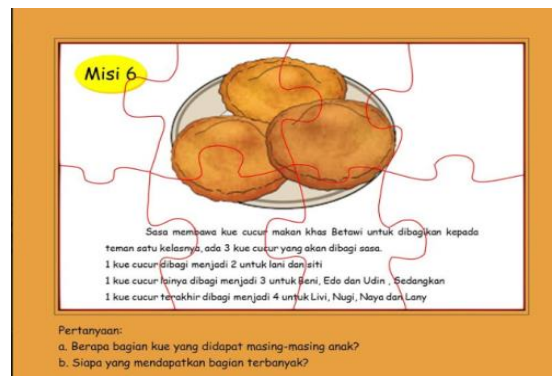
Uji *paired sample t test* mendapat hasil pretest dan posttest dari tabel tersebut menunjukkan hasil sig. (2-tailed) 0.000 atau kurang dari 0.05 sehingga dapat dikatakan ada perbendaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hopotetis yang sudah dilakukan peneliti. Didapatkan hasil bahwa media *smart land* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran berbasis tema. Hal ini dikarenakan media *smart land* dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir kreatif. Tidak hanya itu media *smart land* dirancang sebagai sebuah permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan perasaan senang. Sependapat dengan penelitian Desmita (2009) yang menjelaskan anak-anak usia SD memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang usianya lebih muda. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung.

Media *smart land* menggabungkan permainan yang sudah ada seperti *board game* dan *puzzle*. Pada media *smart land*, *puzzle* dibuat sebagai sebuah misi yang harus diselesaikan oleh siswa. Media *puzzle* dipilih karena *puzzle* bukan hanya permainan untuk bersenang-senang saja namun *puzzle* adalah permainan edukasi yang dapat mengasah otak anak. Sependapat dengan Yudha (2007) yang mengatakan

puzzle adalah gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu sependapat pula dengan Rosiana (2017) yang mengatakan bahwa media *puzzle* juga dapat disebut sebagai permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Ketika mereka bermain dan mendapatkan misi *puzzle* mereka harus menyusun *puzzle* dan menyelesaikan misi pertanyaan dengan batasan waktu yang sudah ditentukan, jika mereka gagal menyusun *puzzle* dan menjawab pertanyaannya mereka tidak akan mendapatkan bintang. Sehingga kecepatan mereka dalam menyusun *puzzle* dan menjawab pertanyaan akan menguji cara mereka berpikir dan kecepatan menyelesaikan soal. Berikut ini adalah contoh *puzzle* pada media *smart land*.



Gambar 1
Tampilan misi *puzzle* nomer 6

Media *smart land* memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah tingkatan berpikir tertinggi setelah mengingat, berpikir dasar, dan berpikir kritis (Apino dan Retnawati, 2017). Peningkatan hasil belajar siswa melalui tes tertulis juga membuktikan bahwa media *smart land* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa media *smart land* terbukti efektif dilihat dari hasil pengamatan dan hasil pretest posttest yang dilakukan peneliti dibantu guru selama proses pembelajaran. Dari hasil observasi kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat dari yang semula 66% menjadi 78,8%. sedangkan dari hasil posttest dan pretest penggunaan media *smart land* menunjukkan peningkatan hasil dari rata-rata 63,5 menjadi 79,5. Hasil pre-test dan post-test diolah menggunakan software SPSS 22.0 for windows mendapatkan hasil sig. (2-tailed) 0.000 atau kurang dari 0.05 sehingga dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan hasil post-test

Daftar Pustaka

- Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 6(2), 178-188.
- Ernawan, E. (2017). Pengembangan Ape Puku Untuk Mata Pelajaran Pkn Kelas Ii-B Sd Negeri Deresan. E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP, 6(6), 570-579.
- Handayani, N. (2017). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv. E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP, 6(1), 80-87.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15.

- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Jurnal pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Ismiyasari, F. N., Kamulyan, H. M. S., & SH, M. P. (2017). Penggunaan Alat Peraga Edukatif "Magic Box" Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Kumalasari, E. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Aba Playen Ii Kabupaten Gunungkidul. *E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP*, 4(1).
- Solekhah, S. (2015). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema "Tempat Tinggalku" Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd N Babarsari. *E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP*, 4(1).
- Wahyudi, W, Angraheni I & Winanto, A (2018). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreatifitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 68-81.
- Wahyudi, W., Suyitno, H., & Isnarto, M. (2018, September). Effectiveness of 3CM Learning Model with Blended Learning on Improving Creative Thinking Ability in Mathematical Problem Solving. In *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*. Atlantis Press.
- WATI, S., & Syukri, M. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Model Webbed Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1)..